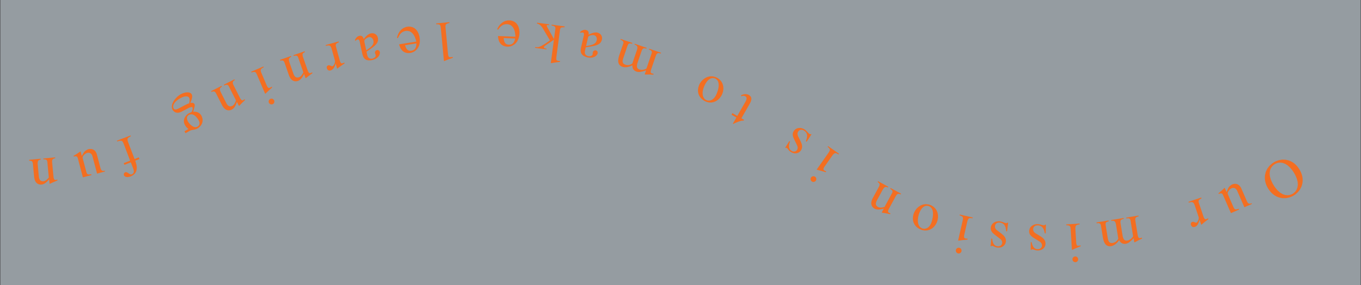
Electronic Learning Products



Oregon SCIENTIFIC

SmartGlobe™ 3

Internet-updateable globe

Oregon SCIENTIFIC

SG18

For ages 5 to Adult



Dear customer,

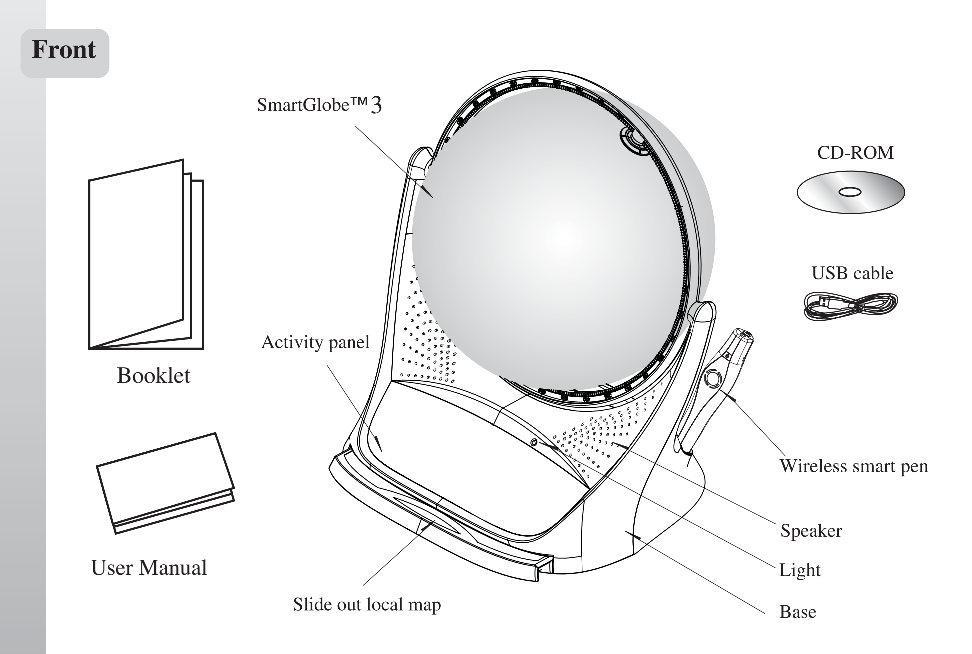
Thank you for purchasing SmartGlobe™ 3 by Oregon Scientific.
We hope that this product will help you and your family to learn more about the world we live in, and to develop and interest in geography, history, and in cultures around the world. As a truly international company, all of us at Oregon Scientific take a personal interest in designing products that help both children and adults understand more about our global neighbors. It is our goal that you will learn something new and inspiring that might change your perspective of the world. The SmartGlobe™ 3 can be continually updated by connecting the SmartGlobe™ 3 to the Internet via USB cable. As such, we hope that every day will bring a new adventure to your world using SmartGlobe™ 3.

Table of Contents

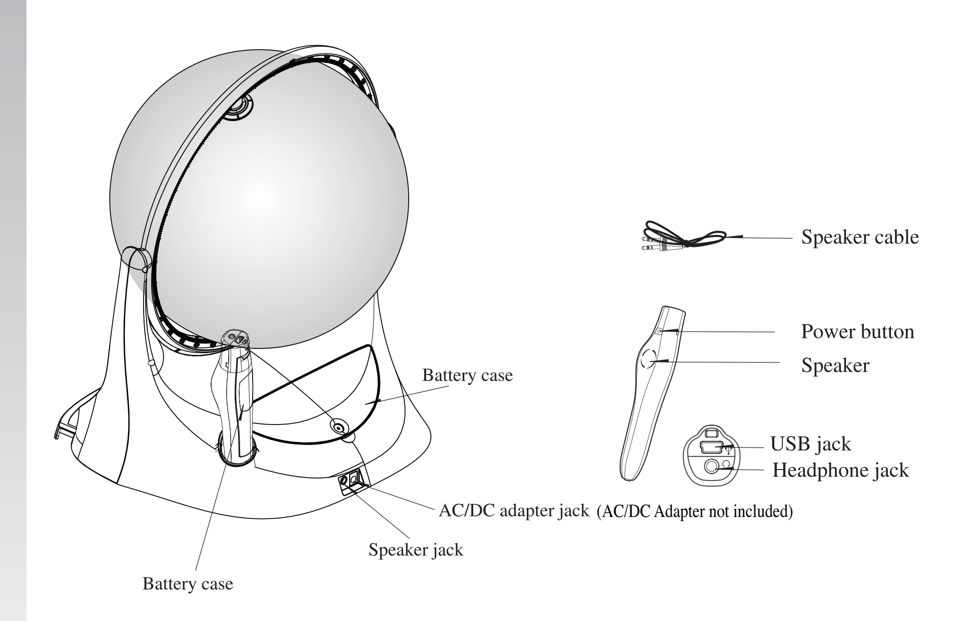
About Your SmartGlobe™ 3 Kit

Your **SmartGlobe™ 3** is supplied with the following parts; please contact Oregon Scientific if any parts are missing.

Front



Back



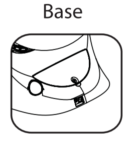
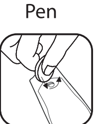
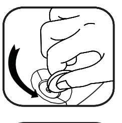
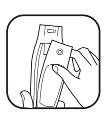
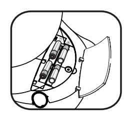
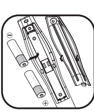
Getting Started

Your SmartGlobe™ 3 base uses four AA size batteries, which are installed in the back of the base as shown. It is also equipped with an AC/DC adapter connection, which allows the base speaker to work without batteries. (AC/DC Adapter not included)

Your smart pen uses two AAA size batteries. To open the battery cover, remove the screw on the back of the pen with a coin and then pull it open from the top as shown. Once you have installed the batteries in the pen, remove the plastic tag from the back of the pen located next to the reset button. The tag is only for demo use.

Turn on the smart pen by pressing the ⏻ button.

Base | Pen

AC/DC adapter connection (AC/DC Adapter not included)
Please remove the batteries from the base unit before plugging in the AC/DC adapter. Otherwise the unit may be damaged. Plug the adapter into the adapter socket (centre positive type) at the rear side of the unit. Plug the adapter into a wall outlet.

Auto off
The smart pen will automatically shut off after a few minutes if it is not being used, and the base speaker can only be used when plugged into the smart pen.

Low battery indicator
A flashing red LED light indicates that the smart pen is running out of batteries.

Note: The clock in smart pen will be inaccurate when out of batteries for over 2 minutes.

Caution

- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Remove batteries from the unit if the unit is not going to be used for a long time.
- Remove all batteries when replacing.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- The base unit must not be connected to an AC/DC adapter greater than 6V.
- Due to AC/DC adapter connection - Not suitable for children under 3 years of age. Use only under adult supervision.
- The Toy must only be used with the recommended AC/DC adapter.
- The AC/DC adapter is not a toy.
- In an environment prone to static discharge, the unit may malfunction. To reset, remove batteries or disconnecting the adapter for at least 10 seconds before connecting the power supply again.
- Toys liable to be cleaned with liquid are to be disconnected from the AC/DC adapter before cleaning.
- Any safety isolating adapter to be used with the toy should be regularly examined for potential hazard, such as damage to the cable or cord, plug, or enclosure of other parts. In the event of such damage, the toy must not be used until the damage has been properly removed.

PC requirements

- Windows XP/Vista/7
- 1 GHz or above 32-bit (x86) processor
- 512 MB RAM or above
- 200 MB of available hard disk space
- CD or DVD-ROM drive
- USB port
- Internet Access

Key functions

- **Player**
  Touch this icon to select up to four players in the "Find" activities.



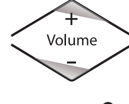
- **Pause**
  Touch this icon if you would like to pause the game. Touch it again to resume your game.



- **Repeat**
  Touch this icon to repeat a question or instruction prompt.



- **Volume**
  To raise the volume, touch [+]
  To lower the volume, touch [-]



- **Demo**
  Touch this icon to listen to a demonstration of some of the exciting features and games on your SmartGlobe™3.



- **Local Map**
  To use the U.S. map, push in the drawer at the bottom of the base and it will open out, enough for you to pull it out by its sides. To close the drawer, push it back in until it clicks again.

Activities

Touch

To learn about a country, use the tip of the smart pen to touch one of the 'Touch' categories on the activity panel (located on the base), and then use the smart pen to point to a place on the globe. To learn more about a particular country, use the smart pen to touch a different category on the activity panel, and touch the country again.

TOUCH		
Continent	Time	Weather
Name	Area	Features
Capital	Highest Point	History
Leader	Geography	Language
Population	Currency	National Anthem

Compare

To compare information between two places, such as distances, flying times, and exchange rates, choose a category under 'Compare,' and then touch two countries on the globe one after the other. The smart pen will even let you compare places on the U.S. map with places on the main Globe.

COMPARE
Population
Area
Currency
Time
Distance
Flying Time

Note: The time function will only be accurate once you have registered and updated the smart pen; see pages 9 and 10 for instructions. Also, the exchange rates will be based on those automatically updated at the time of your last download.

Find

To play a search game, touch one of the 'Find' categories with your smart pen. The SmartGlobe™ 3 will tell you to find certain places on the map, and you must answer the questions as quickly as you can. Each activity has 3 different levels, and for each level the player must answer the required number of questions correctly. Players need to answer the questions within the time limit; the time limit varies depending on the age group the player has selected. The 'Ultimate Challenge' game is a combination of questions from all the other categories.

FIND
Continents
Countries
Capitals
Cities
Local Places
Ultimate Challenge

Note: Use the local map to answer the questions about local places.

This table shows the time limit of each game for each age group.

Game/Age	**Age 5-8**	**Age 9-14**	**Age 15+**
Continents	90 seconds	60 seconds	45 seconds
Countries	120 seconds	90 seconds	60 seconds
Capitals	120 seconds	90 seconds	60 seconds
Cities	120 seconds	90 seconds	60 seconds
Local Places	120 seconds	90 seconds	60 seconds
Ultimate Challenge	120 seconds	90 seconds	60 seconds

This table shows the number of correct answers required from the player to advance to a higher level.

Age/Level	**Age 5-8**	**Age 9-14**	**Age 15+**
Level 1	1 question	2 questions	2 questions
Level 2	2 questions	2 questions	3 questions
Level 3	3 questions	3 questions	3 questions

Spanish Activities (ESPAÑOL)

To learn about a country in Spanish, use the tip of the smart pen to touch one of the 'ESPAÑOL' categories on the activity panel (located on the base), and then use the smart pen to point to a place on the globe or the local map. To learn more about a particular country in Spanish, use the smart pen to touch an activity under the 'ESPAÑOL' category, and touch the country again.

Continente	(Continent)
Nombre	(Name)
Capital	(Capital)
Líder	(Leader)
Características	(Feature)
Hora local	(Time)

Knowledge

For up-to-date World News, Amazing Facts and Earth Facts, touch an icon with the smart pen under the 'Knowledge' column.

Earth Facts

Each time you select the Earth Facts icon, you will hear facts about the Earth.

Amazing Facts

To explore amazing facts in our world, use the tip of the smart pen to touch Amazing Facts on the activity panel (located on the base), and then use the smart pen to point to a place on the globe.

World News

Each time you select the World News icon, you will hear up-to-date World News. Updates are available; see "Register and update your SmartGlobe™ 3" on the page 9 and 10 for details.

Passport to the World booklet

Passport to the World is packed with colorful illustrations and the bonus audio allows for a deeper exploration of the world we live in. Use the tip of the smart pen to touch a picture in the booklet and hear content.

The booklet includes the following topics:
- Animals
- Food
- Landmarks
- Inventions and Innovations
- Dinosaurs
- Climate Change
- World History
- World Flags

Note: The booklet currently only supports English (US). Other language versions downloaded onto the smart pen are not compatible with the booklet at this moment, but the program will inform you when booklets of other languages are available.

Sound Options

Your SmartGlobe™ 3 can be used in three different sound modes:

Built-in speaker

With the smart pen's built-in speaker.

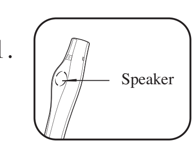
Base speaker

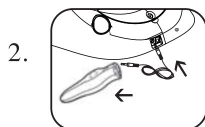
With the larger, louder speaker in the base; just use the speaker cable to connect the pen to the speaker jack.

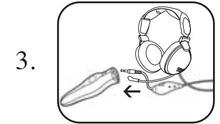
Headphones

With headphones connected to the smart pen.

Note: Purchasing multiple smart pens allows multiple users to learn with one SmartGlobe™ 3 *at one time; we recommend using headphones in this case.*

1. 

2. 

3. 

Register Your SmartGlobe™ 3

Your new SmartGlobe™ 3 is not only ready to be used right out of the box, but can also be customized by age level and can receive new educational content updated by Oregon Scientific editors.
Note: It is recommended that you register your SmartGlobe™ 3 *in order to download the latest information for your Globe.*

Access code
Your SmartGlobe™ 3 has a personal access code (located on this page and the back of CD-ROM cover) that will allow you to use our Internet services, which are free for one year from the time you begin using them. But before you get started, you need to register and activate the access code. The condition of this free service is that you must register the SmartGlobe™ 3 within 12 months after buying the SmartGlobe™ 3.

SmartGlobe™ 3 PC program installation

Windows XP/Vista/7 (32 bit)
Note: Before the installation, please connect your PC to the internet.

1. Insert the **SmartGlobe™ 3** CD-ROM into the disc drive of your PC.
2. A window will pop up, and the program will guide you through the installation process.

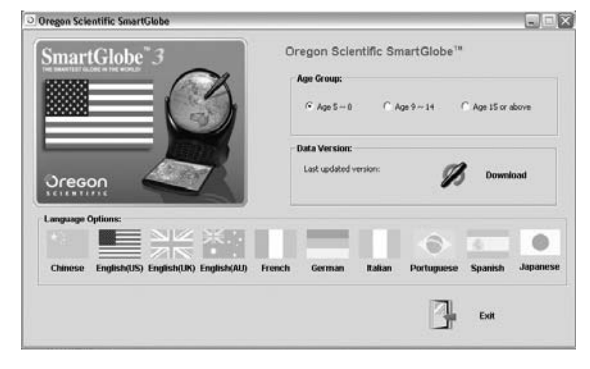
**If the window does not pop up, you can download the latest program at the following website:*
http://smartglobe3.oregonscientific.com/updates/usversion.html

3. After the installation process, connect the smart pen to your computer using the USB cable provided.
4. Your PC will recognize the smart pen and complete the driver installation.

Register and update your SmartGlobe™ 3
1) After the installation, launch the SmartGlobe™ 3 PC Program, a web page will open up; please fill in the information and enter the Access Code (located on page 9 and the back of the CD-ROM cover).
2) You can now download the latest information from our server.

Through our server, you will be able to change your age group, and download the latest information, including World News.
Note: Please turn off the Firewall before downloading the new data.

Warning: Do not unplug the smart pen while downloading the data otherwise it may damage the smart pen. Restart your PC or reinstall the download program if you encounter download failure several times.



1) Connect the smart pen to your computer using the USB cable provided.
2) Launch the SmartGlobeTM PC Program, and wait a moment. It will check and show if there is newer version available.
3) Select an age group and language.
4) Press the “Download” button to download the latest version from the Server.
5) Unplug the smart pen when it shows “Download Completed”.

** As a result of our efforts to continually improve our products, the actual screen displays from the product may differ slightly from the diagrams shown.*

How to Renew Your Internet Subscription

Your SmartGlobe™ 3 purchase includes one year of free unlimited download service from the date of registration.
You will be reminded to renew your subscription 30 days before it expires.
Press the 'Renew now' button on the control panel window, and you will be directed to a web site through which you can renew your subscription.

Cleaning and Maintenence

Your smart pen and all cables should be checked regularly for damage to avoid the danger of an electric shock. Do not use them if they are damaged.

Always remove the batteries and disconnect the power supply before cleaning. Do not attempt to dismantle any part of the product, and only use a soft, dry cloth for cleaning.

Do not get SmartGlobe™ 3 or any of its parts wet, and be sure that your hands and the tip of the smart pen are clean before touching the globe surface; otherwise, the smart pen may fail to read information from the Globe.

Contact Information

As this product is updateable, prompts, instructions and game functions may change as we continue to improve SmartGlobe™ 3 and its user interface. We would be happy to receive your comments and suggestions, and appreciate your feedback. Feel free to contact us at smartglobe.us@oregonscientific.com.

Note: All SmartGlobe™3 *data is for reference only, and is not intended to be used as a source for academic or professional research.*

Oregon Scientific, Inc.
Oregon Scientific, Inc.
19861 SW 95th Avenue
Tualatin, OR 97062, USA
Hotline: 1-800-853-8883
Service: http://us.oregonscientific.com/service
Website: http://us.oregonscientific.com

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.
- This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

CAUTION – ELECTRIC TOY– Not recommended for children under 3 years of age. As with all electric products, precautions should be observed during handling and use to prevent electric shock.

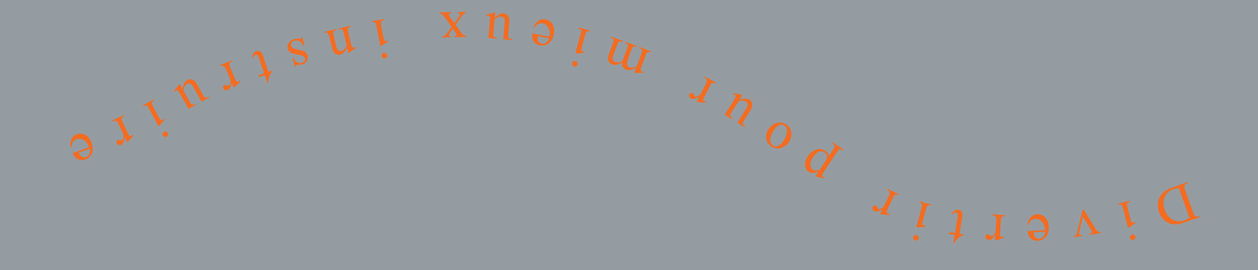


DISPOSAL

Do not dispose this product as unsorted municipal waste. Collection of such waste separately for special treatment is necessary.

300101349-00003-10

Produits Electroniques Educatifs





SmartGlobe™ 3

GLOBE ACTUALISABLE VIA INTERNET



SG18
A partir de 5 ans
jusqu’à l’âge adulte



Cher client,

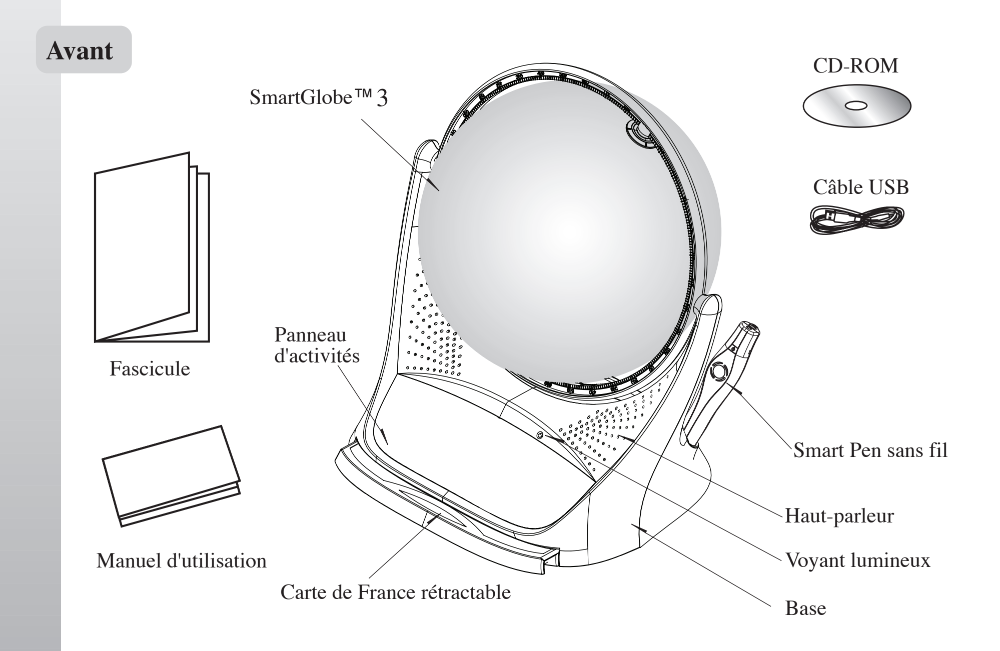
Merci pour votre achat du **SmartGlobe™ 3** d'Oregon Scientific.
Nous espérons que ce produit vous aidera vous et votre famille à enrichir vos connaissances sur le monde dans lequel nous vivons tout en développant un intérêt pour la géographie, l'histoire et les différentes cultures du monde.
Nous nous intéressons tout particulièrement à développer des produits qui permettent aux enfants comme aux adultes de mieux comprendre le monde qui nous entoure, dans sa diversité géographique, sociale et culturelle. Nous cherchons à apporter des connaissances nouvelles et passionnantes qui vous permettront de voir le monde sous un nouveau jour.
Le câble USB fourni permet une actualisation permanente de l'information par téléchargement via Internet des dernières mises à jour.
Nous espérons que le **SmartGlobe™ 3** d'Oregon Scientific vous apportera chaque jour une nouvelle aventure à vivre.

Table des Matières

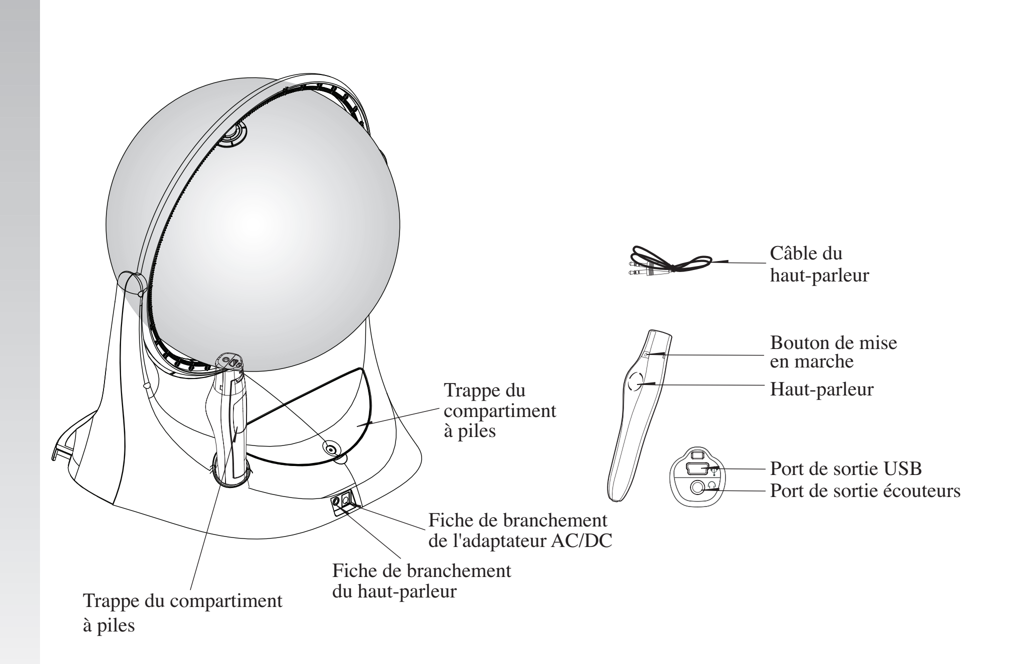
Concernant le SmartGlobe™ 3

Le **SmartGlobe™ 3** est livré avec les pièces suivantes; merci de nous contacter s'il vous manque des pièces.

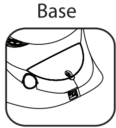
Avant

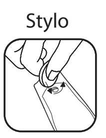


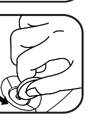
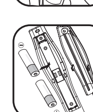
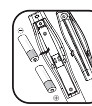
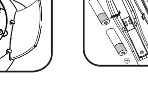
Arrière



Pour Commencer





Le SmartGlobe™ 3 est alimenté par 4 piles LR6/R6, installées à l'arrière de la base comme indiqué sur la figure ci-contre. Il est également muni d'une fiche de branchement pour adaptateur AC/DC (non inclus), ce qui permet au haut-parleur sur la base de fonctionner sans piles.

Le Smart Pen est alimenté par 2 piles LR03/R03. Pour ouvrir la trappe du compartiment à piles, dévissez la vis au dos du stylo à l'aide d'un tournevis cruciforme et retirez la trappe comme indiqué sur la figure ci-contre. Une fois que les piles sont installées dans le stylo, enlevez la languette plastique à côté du bouton de remise à zéro au dos du tylo. La languette est à but de démonstration uniquement.

Appuyez sur le bouton ⏻ pour mettre le Smart Pen en marche.

Branchement de l'adaptateur AC/DC (non inclus)

Enlevez les piles de la base avant de brancher l'adaptateur AC/DC afin d'éviter d'endommager l'appareil. Branchez l'adaptateur sur la fiche prévue à cet effet (centre positif) au dos de l'appareil. Branchez l'adaptateur sur une prise de courant murale.

Arrêt automatique

Le Smart Pen s'éteint automatiquement en cas d'inactivité pendant plus de 5 minutes. Le haut-parleur de la base ne peut fonctionner que lorsque le Smart Pen est allumé.

Indicateur de piles faibles

Le voyant lumineux rouge sur le côté droit du Smart Pen se met à clignoter pour indiquer que les piles sont faibles et doivent être remplacées.

Note : l'horloge dans le Smart Pen continue d'indiquer l'heure juste pendant 2 minutes lorsque les piles sont enlevées

Attention

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves avec des piles usées.
- Utiliser uniquement des piles du type recommandé ou de type équivalent.
- Insérer les piles en respectant la polarité.
- Retirer les piles si l'appareil n'est pas utilisé pendant longtemps.
- Remplacer toutes les piles en même temps.
- Ne pas jeter des piles usées dans le feu.
- Ne pas essayer de recharger des piles non- rechargeables.
- Enlever les piles rechargeables du produit avant de les recharger.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance étroite d'un adulte.
- Enlever les piles de l'appareil lorsqu'elles sont usées.
- Veillez à ce que les bornes d'alimentation ne soient pas en court-circuit.
- Avertissement ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans Risque d'électrocution.
- Le jouet ne peut être utilisé qu'avec un transformateur (adaptateur AC/DC) pour jouets.
- Le transformateur (adaptateur AC/DC) n'est pas un jouet.
- Le transformateur (adaptateur AC/DC) ne peut être utilisé qu'avec une sortie de puissance 6V, 300 mA.
- Les jouets susceptibles d'être nettoyés à l'aide d'un liquide doivent être déconnectés du transformateur (adaptateur AC/DC) avant utilisation du liquide de nettoyage.
- Dans un environnement sujet à des décharges statiques, le produit peut mal fonctionner. Pour réinitialiser, enlever les piles ou déconnecter l'adapteur pendant au moins 10 secondes avant de rebrancher.
- Tout adapatateur d'isolation de sécurité doit être régulièrement examiné afin d'éviter tout risque potentiel. Vérifier si le cordon d'alimentation , les fiches de branchement ou les pièces intérieures ne sont pas endommagés. Si c'est le cas, le jouet ne doit pas être utilisé tant qu'il n'a pas été réparé.

Configuration PC requise

- Windows XP, Windows Vista et Windows 7
- Processeur 1 GHZ ou supérieur 32-bit (x86)
- 512 MB de RAM ou supérieur
- 200 MB d'espace disque disponible
- un port USB
- accés Internet
- Lecteur CD ou DVD-ROM

Fonctions des touches

- **Joueur**
  Appuyez sur cette icône pour sélectionner le nombre de joueurs pour les différentes catégories de l'activité "Trouver".



- **Pause**
  Appuyez sur cette icône pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.



- **Répéter**
  Appuyez sur cette icône pour répéter la question ou le message d'instruction.



- **Volume**
  Pour augmenter le volume sonore, appuyez sur [+]
  Pour diminuer le volume sonore, appuyez sur [-]



- **Démo**
  Appuyez sur cette icône pour avoir une démonstration des activités amusantes du SmartGlobe™ 3.



- **Carte de France**
  Pour utiliser la carte de France, appuyez sur le tiroir au bas de la base pour le faire sortir. Tirez sur le tiroir pour l'ouvrir. Pour refermer le tiroir, poussez jusqu'à ce qu'il s'enclenche en position.

Activités

Effleurer

Pour apprendre des tas de choses sur un pays donné, effleurez l'une des catégories de l'activité "Effleurer" sur le panneau d'activités (situé sur la base) avec le Smart Pen, puis effleurez un point sur le globe. Pour en savoir plus sur un pays donné, effleurez une autre catégorie sur le panneau d'activités puis effleurez de nouveau le pays sur le globe.

EFFLEURER		
Continent	Heure Locale	Climat
Nom	Superficie	Caractéristiques
Capitale	Point Culminant	Histoire
Chef d'Etat	Géographie	Langue Officielle
Population	Monnaie	Hymne National

Comparer

Pour comparer des informations entre deux pays, telles que la distance, la durée de vol et le taux de change entre deux monnaies, choisissez une catégorie de l'activité "Comparer" puis effleurez deux pays sur le globe avec le stylo, l'un après l'autre. Le Smart Pen vous permet également de comparer des lieux en France avec d'autres pays.

Note : la fonction d'heure locale n'est opérationnelle que lorsque vous avez enregistré et actualisé le Smart Pen. Merci de vous reporter aux pages 9 et 10 pour savoir comment procéder. De la même façon, les taux de change sont ceux automatiquement actualisés lors de votre dernier téléchargement.

COMPARER
Population
Superficie
Monnaie
Heure Locale
Distance
Durée de Vol

Trouver

Pour vous amuser à trouver des lieux donnés sur le SmartGlobe™ 3, effleurez l'une des catégories de l'activité "Trouver" avec le Smart Pen. Le SmartGlobe™ 3 vous demande de trouver des lieux donnés sur le globe. Il vous faut trouver ces lieux le plus rapidement possible. Chaque catégorie comprend 3 niveaux de difficulté. A chaque niveau, il vous faut répondre correctement à un nombre donné de questions avant la fin du compte à rebours. Le temps limite dépend du groupe d'âge que vous avez sélectionné. Le jeu "Dernier Défi" rassemble des questions de toutes les catégories.

TROUVER
Continents
Pays
Capitales
Villes
Lieux en France
Dernier Défi

Note: Utilisez la carte de France pour répondre aux questions concernant les lieux en France

Le tableau ci-dessous indique le temps limite de chaque jeu pour chaque groupe d'âge.

Jeu/Âge	**Âge 5-8**	**Âge 9-14**	**Âge 15+**
Continents	90 secondes	60 secondes	45 secondes
Pays	120 secondes	90 secondes	60 secondes
Capitales	120 secondes	90 secondes	60 secondes
Villes	120 secondes	90 secondes	60 secondes
Lieux en France	120 secondes	90 secondes	60 secondes
Dernier Défi	120 secondes	90 secondes	60 secondes

Le tableau ci-dessous indique le nombre de bonnes réponses requises pour passer au niveau supérieur de difficulté.

Âge/Niveau	**Âge 5-8**	**Âge 9-14**	**Âge 15+**
Niveau 1	1 bonne réponse	2 bonnes réponses	2 bonnes réponses
Niveau 2	2 bonnes réponses	2 bonnes réponses	3 bonnes réponses
Niveau 3	3 bonnes réponses	3 bonnes réponses	3 bonnes réponses

Culture Générale
Pour rester branché sur toute l'actualité, connaître des tas de faits insolites sur les pays du monde entier et en savoir davantage sur l'univers qui nous entoure, effleurez l'une des catégories de l'activité "Culture Générale" avec le Smart Pen.

Sciences de l'Univers
A chaque fois que vous effleurez la catégorie "Sciences de l'Univers" avec le Smart Pen, le SmartGlobe™ 3 vous présente un fait intéressant sur l'univers qui nous entoure.

Faits Insolites
Pour connaître des tas de faits insolites sur les pays du monde entier, effleurez la catégorie "Faits Insolites" sur le panneau d'activités avec le Smart Pen, puis effleurez un point sur le globe.

Actualité Mondiale
A chaque fois que vous effleurez la catégorie "Actualité Mondiale" avec le Smart Pen, le SmartGlobe™ 3 vous présente les derniers événements marquants de l'actualité mondiale.
L'information de cette catégorie est actualisée périodiquement. Merci de vous reporter aux pages 9 et 10 pour plus d'informations.

Fascicule Passeport des Connaissances

Le Passeport des Connaissances est rempli d'illustrations colorées et la fonction audio permet une exploration approfondie du monde dans lequel nous vivons. Effleurez une illustration du fascicule avec la pointe du stylo pour écouter les informations correspondantes.
Le fascicule aborde les sujets suivants:

- Animaux
- Plats traditionnels
- Monuments Célèbres
- Inventions et Innovations
- Dinosaures
- Changements Climatiques
- Histoire Mondiale
- Drapeaux du Monde

Note: Le fascicule est actuellement disponible uniquement en français. Les autres versions téléchargeables via le Smart Pen ne sont pour le moment pas compatibles avec le fascicule. Toutefois, le logiciel vous informera lorsque les autres versions du fascicule seront disponibles.

Options Audio

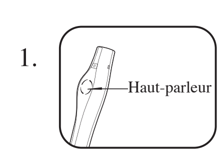
Le SmartGlobe™ 3 peut fonctionner selon trois modes audio différents:

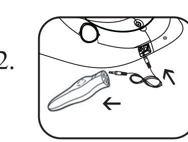
Haut-parleur intégré
À travers le haut-parleur intégré du Smart Pen.

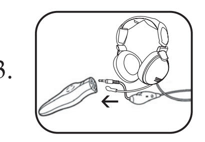
Haut-parleur sur la base
À travers le haut-parleur situé sur la base. Il vous suffit de brancher le Smart Pen sur la fiche de branchement prévue à cet effet à l'arrière de la base à l'aide du câble fourni.

Écouteurs
À travers des écouteurs branchés sur le Smart Pen.

Note : L'achat de plusieurs Smart Pen permet à plusieurs utilisateurs d'utiliser le SmartGlobe™ 3 en même temps. Il est alors recommandé d'utiliser les Smart Pen avec des écouteurs.

1.


2.


3.


Enregistrer votre SmartGlobe™ 3

Le SmartGlobe™ 3 est non seulement prêt à l'emploi dès sa sortie de la boîte, mais il peut également être personnalisé par groupe d'âge et être actualisé pour incorporer les mises à jour faites régulièrement par notre équipe.

Note : Il est recommandé d'enregistrer le SmartGlobe™ 3 afin de pouvoir télécharger les dernières mises à jour.

Code d'accès

Le SmartGlobe™ 3 est livré avec un code d'accès personnel (indiqué sur cette page) qui vous permet d'utiliser nos services Internet, gratuitement pendant un an à compter de la date d'enregistrement de votre SmartGlobe™ 3. Mais avant de commencer, il vous faut enregistrer et activer le code d'accès. Les services sont gratuits à condition que vous procédiez à l'enregistrement de votre SmartGlobe™ 3 dans les 12 mois qui suivent la date d'achat.

Installation du programme PC SmartGlobe™ 3

Windows XP, Windows Vista et Windows 7

Note : Avant de procéder à l'installation, connectez vous sur Internet.

1. Insérez le CD-ROM du SmartGlobe™ 3 dans l'unité de disques de votre PC.
2. Une fenêtre apparaît à l'écran. Le programme vous guide tout au long de l'installation.

* Si la fenêtre n'apparaît pas, vous pouvez télécharger le programme sur le site Internet suivant :
  http://smartglobe3.oregonscientific.com/updates/frversion.html

3. Une fois l'installation terminée, branchez le Smart Pen sur votre PC au moyen du câble USB fourni.
4. Votre PC reconnaît le Smart Pen et achève l'installation du driver.

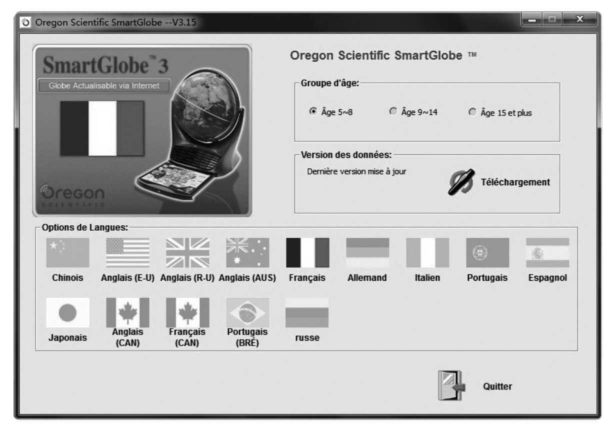
Enregistrement et actualisation de votre SmartGlobe™ 3

1) Une fois l'installation achevée, une page Internet apparaît. Entrez toutes les informations demandées et entrez le Code d'Accès (situé à la page 9).
2) Vous pouvez maintenant télécharger les dernières mises à jour sur notre serveur. Suivez les instructions à l'écran sur le pupitre de commande de votre PC pour actualiser votre SmartGlobe™.

Pour plus d'informations, cliquez sur le logo de Oregon Scientific dans votre barre d'outils et suivez les instructions à l'écran.À travers notre serveur, vous pouvez changer le groupe d'âge et la langue et télécharger les dernières mises à jour, notamment les derniers événement marquants de l'actualité.

Note: Merci de désactiver le pare-feu de votre ordinateur avant de télécharger de nouvelles données.

Attention: Ne pas déconnecter le Smart Pen lorsque vous êtes en train de télécharger des données. Cela pourrait l'endommager. Redémarrez votre PC ou réinstallez le programe de téléchargement en cas d'échecs répétés du téléchargement.



1) Branchez le Smart Pen sur votre ordinateur au moyen du câble USB.
2) Un pupitre de commande apparaît.
3) Sélectionnez le groupe d'âge et la langue de votre choix. (par défaut, le groupe d'âge est 5-8 et la langue est le français). Lorsque la langue est sélectionnée, l'icône en forme de drapeau s'illumine.
4) Cliquez sur le bouton "Téléchargement" pour télécharger la dernière version depuis notre serveur.
5) A la fin du téléchargement, débranchez le Smart Pen pour commencer à jouer.

* *En raison du souci permanent d'amélioration de nos produits, le contenu à l'affichage peut différer légèrement du diagramme ci-dessus.*

Comment Renouveler votre Abonnement Internet

L'achat du SmartGlobe™ 3 vous donne droit à l'usage illimité de nos services de téléchargement, gratuitement pendant un an à compter de la date d'achat.

Nous vous rappellerons de renouveler votre abonnement 30 jours avant expiration.

Cliquez sur le bouton "Renouveler maintenant" sur le pupitre de commande à l'écran. Vous serez redirigé vers un site Internet à partir duquel vous pourrez renouveler votre abonnement.

Entretien et Maintenance

Examinez le Smart Pen et les câbles régulièrement afin d'éviter les risques de choc électrique. Ne les utilisez pas en cas de dommage.

Enlevez toujours les piles du SmartGlobe™ 3 ou débranchez-le de sa source d'alimentation avant de le nettoyer. N'essayez pas de le démonter et nettoyez-le avec un chiffon doux et sec.

Ne mouillez pas le SmartGlobe™ 3 ni aucune de ses pièces. Veillez à ce que vos mains et la pointe du stylo soient bien propres avant de toucher la surface du globe afin que la réponse du Smart Pen soit optimale.

Contactez-nous

Étant donné que ce produit est actualisable, les messages de guidage, instructions et fonctions des jeux peuvent être modifiés en vue d'améliorer le SmartGlobe™ 3 et son interface utilisateur. N'hésitez pas nous faire part de vos commentaires ou suggestions. Contactez-nous via email à l'adresse suivante smartglobe@oregonscientific.com ou rendez-vous sur notre site Internet www.oregonscientific.fr.

Note : Toutes les données du SmartGlobe™ 3 sont à titre indicatif uniquement et ne sont pas destinées à être utilisées comme source dans le cadre de recherches académiques ou professionnelles.

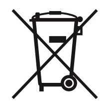
Oregon Scientific France
3 rue Jesse Owens
ZAC CORNILLON
93210 SAINT DENIS LA PLAINE
Tél: (33) 1 5593 2688
Fax: (33) 1 5593 2699
email:info@oregonscientific.fr
Website:www.oregonscientific.fr

Cet appareil est conforme à la section 15 des Règlements FCC. Son fonctionnement est sujet aux deux conditions suivantes:
(1) Cet appareil ne cause pas d'interférences nuisibles, et (2) Cet appareil accepte toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant causer un mauvais fonctionnement

Avertissement:
Toute modification apportée à ce produit qui n'est pas expressément approuvée par la partie responsable des conformités peut retirer à l'utilisateur son droit d'utiliser ce produit.

NOTE:
Ce produit a été testé et certifié conforme aux limitations imposées aux appareils numériques de Classe B, conformément à la section 15 des Règlements FCC. Ces limitations ont pour but d'assurer une protection minimale contre les interférences nuisibles dans le cadre d'une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie contre de telles interférences dans le cadre d'une installation donnée. Si cet appareil vient à causer des interférences nuisibles à la réception radio et de télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant puis en rallumant l'appareil, l'utilisateur peut essayer de remédier à ces interférences en prenant l'une des mesures suivantes:

- Réorientez ou changez l'emplacement de l'antenne.
- Eloignez l'appareil de votre poste radio ou de télévision.
- Branchez l'appareil sur une prise de courant située sur un circuit différent de celui sur lequel votre poste radio ou de télévision est branché.
- Demandez conseil à votre revendeur ou faites appel à un technicien radio qualifié pour assistance.



MISE AU REBUT
Ne pas mettre ce produit au rebut avec les autres ordures ménagères. La collecte séparée de ces déchets pour un traitement spécial est nécessaire.

300102292-00003-10

Productos Educativos Electrónicos





SmartGlobe™ 3

oregon
SCIENTIFIC

A partir de los 5 años



Estimado cliente,

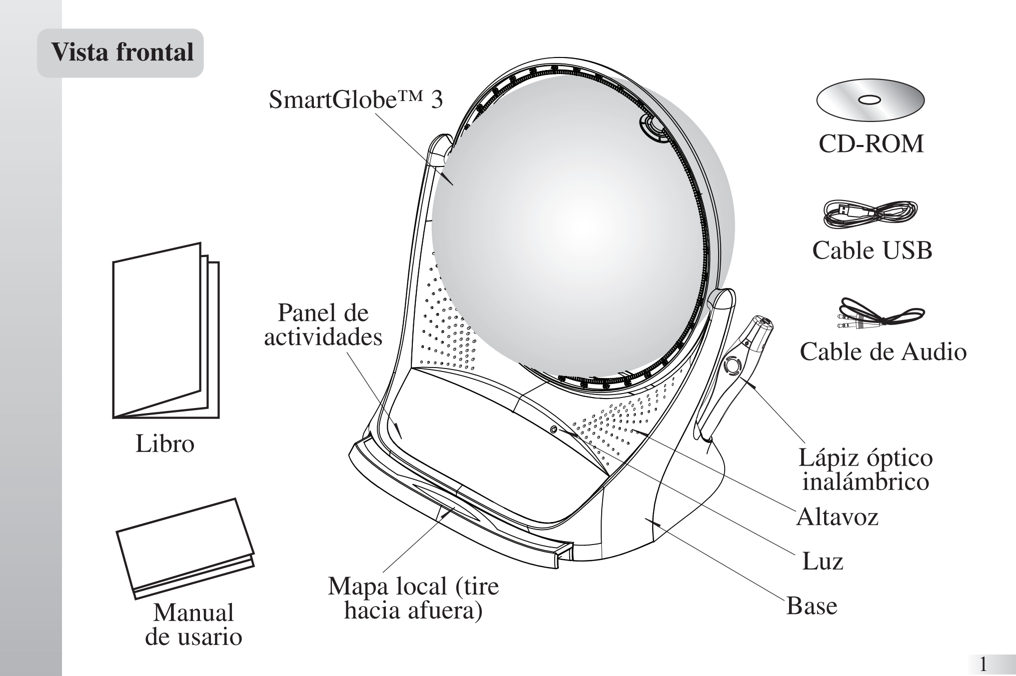
Gracias por adquirir el SmartGlobe™ 3 de Oregon Scientific.
Esperamos que este producto le ayude a entender mejor el mundo que nos rodea.
Nuestros diseños están enfocados hacia la educación tanto de
niños como de adultos. Nuestro objetivo es diseñar juguetes educativos
con un contenido divertido y entretenido. El SmartGlobe™ 3 puede
ser actualizado a través de Internet mediante una conexión USB.

Índice de Contenido

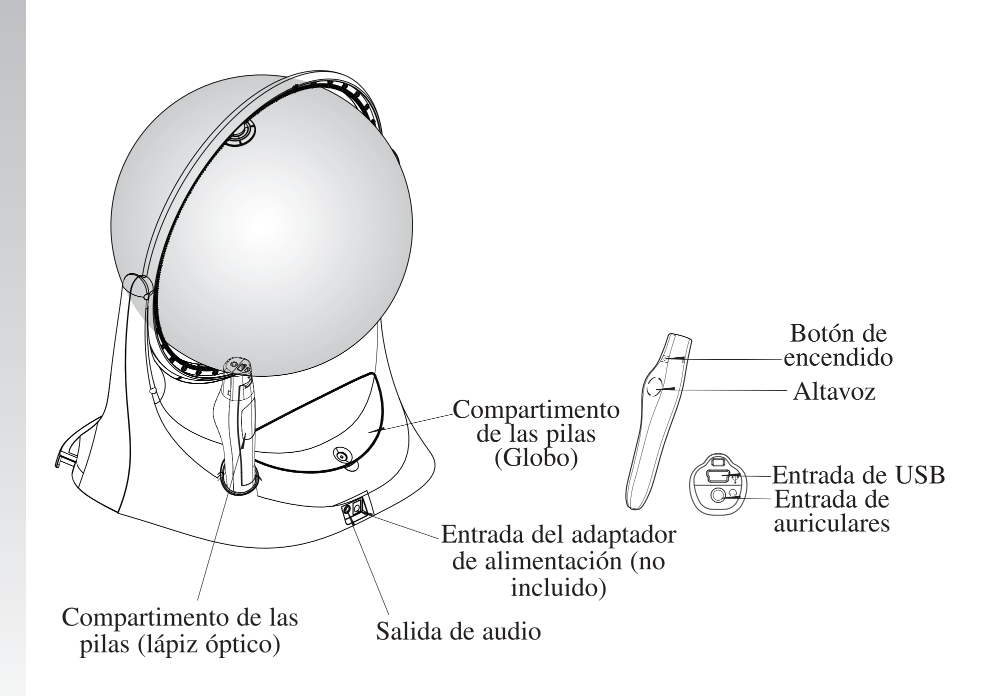
Acerca del SmartGlobe™ 3

El **SmartGlobe™ 3** incluye los componentes que se describen a continuación (contacte con Oregon Scientific si faltara alguno):

Vista frontal

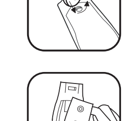
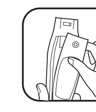
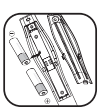


Vista dorsal



Pasos Preliminares

Base del SmartGlobe™ lápiz óptico


La unidad principal del SmartGlobe™ 3 utiliza 4 pilas alcalinas tipo AA, que se insertan en la parte trasera de la unidad, como se muestra a la derecha.

Su lápiz óptico funciona con 2 pilas tipo AAA. Abra el compartimento de las pilas con con una moneda o destornillador, como se muestra en las ilustraciones de la derecha. Una vez insertadas las pilas, retire la etiqueta de plástico en el dorso del lápiz óptico, cerca del botón de reinicio. La etiqueta solo es útil para el modo Demo.

Encienda el lápiz óptico pulsando el botón ⏻ .

Conexión del adaptador de alimentación (no incluido)
Retire las pilas de la unidad principal antes de enchufar el adaptador de alimentación,ya que la unidad podría dañarse. Conecte el adaptador al jack en la parte trasera de la unidad. Enchufe el adaptador a la toma de corriente.

Apagado automático
El lápiz óptico se apagará automáticament tras varios minutos de inactividad.

Indicador de pilas gastadas
Una luz roja intermitente le indica que su lápiz óptico se está quedando sin pilas.

Aviso: El SmartGlobe™ no dará la hora correcta si el lápiz óptico se queda sin pilas durante más de 2 minutos.

Precaución
- No mezcle diferentes tipos de pilas ni nuevas con usadas.
- Utilice pilas iguales o equivalentes a las recomendadas.
- Inserte las pilas observando la dirección de la polaridad.
- Retire todas las pilas de la unidad si no va a ser utilizada por algún tiempo.
- Cambie todas las pilas de una vez.
- No arroje las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas no recargables.
- Las pilas recargables deben ser retiradas del juguete antes de recargarlas.
- Retire las pilas desgastadas bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas agotadas del juguete.
- No cortocircuite los terminales de alimentación.
- Aviso: no apto para niños menores de 36 meses. Peligro de electrocución.
- El juguete no está destinado a niños menores de 3 años de edad.
- El juguete solo debe utilizarse con un transformador (adaptador CA/CC) de juguetes. El transformador (adaptador CA/CC) no es un juguete.
- Utilice únicamente un transformador (adaptador CA/CC) con salida 6 V CC, 300 mA.
- Los juguetes que puedan limpiarse con líquidos deben desconectarse del transformador (adaptador CA/CC) antes de la limpieza.
- En un ambiente propenso a descargas de electricidad estática, la unidad puede funcionar de manera incorrecta. Para reiniciar, retire las pilas o desconecte el adaptador durante al menos 10 segundos antes de volver a conectarlo.
- Cualquier adaptador con aislamiento de seguridad que se utilice con el juguete debe examinarse con regularidad por si hubiera deterioros potenciales como daños en el cable, el enchufe o el armazón de otras partes. En tal caso, el juguete no debe utilizarse hasta que el daño se haya solventado.

Requisitos mínimos del PC
- Windows Vista/XP/Win 7 (32Mb)
- Procesador de 1GHz
- 512MB de RAM
- 200MB de espacio libre en el disco duro
- Unidad de CD o DVD-ROM
- Puerto USB
- Acceso a Internet

Funciones básicas

- **Jugador**
  Pulse esta tecla para seleccionar hasta cuatro jugadores en las actividades de “Encuentra”.



- **Pausa**
  Pulse esta tecla para pausar el juego y pulse otra vez para continuar jugando.



- **Repetir**
  Pulse esta tecla para repetir una pregunta o instrucción.



- **Volumen**
  Para incrementar el volumen pulse [+].
  Para disminuir el volumen pulse [-].



- **Demo**
  Pulse esta tecla para escuchar una introducción a algunos de los contenidos y juegos de su SmartGlobe™ 3.



- **Mapa Regional**
  Para usar el mapa de España, tire de la bandeja de la base hacia afuera. Para cerrarla, empújela hasta que suene un clic.

Actividades

Pulsa

Para aprender acerca de un país seleccione una categoría del panel con el lápiz óptico y a continuación apunte a algún lugar del globo.

Categorías		
Continente	Hora	Tiempo
Nombre	Área	Características
Capital	Punto más alto	Historia
Líder	Geografía	Idioma
Población	Moneda	Himno nacional

Compara

Compare los datos entre dos países, como la distancia entre ellos, horas de vuelo, tipo de cambio. Elija una categoría en "Compara" y seleccione 2 países del globo con el lápiz óptico. También puede conocer la información relativa a dos regiones de España.

Aviso: La función de la hora solo dará la hora correcta una vez que esté registrado y haya actualizado el lápiz óptico. Refiérase a las páginas 8, 9 y 10 para más información. También los tipos de cambio estarán basados en los datos de la última actualización.

Compara
Población
Área
Moneda
Hora
Distancia
Horas de vuelo

Encuentra

Pulse una de las categorías en "Encuentra" con su lápiz óptico. El Smart Globe 3 le pedirá que encuentre ciertos lugares en el mapa en un tiempo límite. Cada actividad tiene 3 niveles diferentes y en cada nivel el jugador debe responder correctamente un número determinado de preguntas. Los jugadores deben responder antes de que se acabe el tiempo. El límite de tiempo varía dependiendo del grupo de edad seleccionado. El juego de "El Gran Desafío" es una combinación de preguntas de todas las categorías.

Encuentra
Continentes
Países
Capitales
Ciudades
Regiones
El Gran Desafío

Aviso: Use el mapa local para responder preguntas acerca de la regiones.

Esta tabla muestra el tiempo límite en cada grupo de edad.

Juego/Edad	**Edad de 5 a 8**	**Edad de 9 a 14**	**Edad 15+**
Continentes	90 segundos	60 segundos	45 segundos
Países	120 segundos	90 segundos	60 segundos
Capitales	120 segundos	90 segundos	60 segundos
Ciudades	120 segundos	90 segundos	60 segundos
Regiones	120 segundos	90 segundos	60 segundos
El Gran Desafío	120 segundos	90 segundos	60 segundos

Esta tabla muestra el número de respuestas correctas que son necesarias para avanzar al siguiente nivel.

Edad/Nivel	**De 5 a 8 años**	**De 9 a 14 años**	**A partir de 15 años**
Nivel 1	1 pregunta	2 preguntas	2 preguntas
Nivel 2	2 preguntas	2 preguntas	3 preguntas
Nivel 3	3 preguntas	3 preguntas	3 preguntas

Conocimientos Generales

Para conocer las últimas noticias, datos curiosos y los datos actualizados de la Tierra, pulse la columna de "Conocimientos" con el lápiz óptico.

Acerca de Nuestro Mundo
Pulse esta opción para conocer datos sobre nuestro mundo.

Datos Curiosos
Conozca datos curiosos de nuestro mundo. Pulse con el lápiz óptico en "Datos Curiosos" y apunte en algún punto del globo.

Noticias
Pulse "Noticias" con el lápiz óptico para conocer las noticias de la actualidad. Para actualizar su lápiz óptico siga las instrucciones en las páginas 8, 9 y 10 bajo el título "Registre y actualice su SmartGlobe 3".

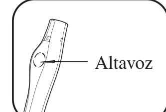
Libro Pasaporte al Mundo

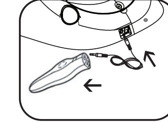
Pasaporte al Mundo contiene ilustraciones y narraciones en audio con información variada acerca de nuestro planeta. Use el lápiz óptico para apuntar sobre alguna de las ilustraciones del libro y escuchar el contendio. El libro incluye los temas siguientes:

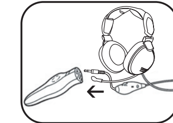
- Animales
- Comidas
- Monumentos
- Invenciones e Innovaciones
- Dinosaurios
- Cambio Climático
- Historia Universal
- Banderas del Mundo

Opciones de Sonido

Su SmartGlobe™ puede ser utilizado en 3 modos de sonido diferentes:

1. 

Altavoz del lápiz óptico
Escuche a través del altavoz incorporado en el lápiz óptico.

Altavoz de la Base
Este altavoz es más grande y potente. Use el cable de audio para conectar el lápiz óptico a la entrada de audio.

Auriculares
Conecte sus auriculares al Smarte Pen.

Aviso: Si utiliza varios lápices ópticos con el mismo globo, se recomienda conectar auriculares a cada uno.

Registre su SmartGlobe 3

Su SmartGlobe 3 puede ser configurado por grupos de edad y puede recibir contenido educativo actualizado de Oregon Scientific.

Aviso: Se recomienda registrar su SmartGlobe 3 para descargar la última información de su globo.

Código de Acceso

Su SmartGlobe 3 tiene un código de acceso personal (incluido en esta página y en el dorso de la cubierta del CD-ROM) que le permite utilizar nuestros servicios de Internet. Estos servicios son gratuitos durante el primer año, siempre y cuando registre su producto durante los primeros 12 meses desde la fecha de compra de su SmartGlobe 3.

** Por favor, guarde el código de acceso en un lugar seguro, ya que lo necesitará durante el proceso de renovación de la subscripción.*

Programa de Instalación de su SmartGlobe 3

Windows XP, Windows Vista y Windows 7

Aviso: Conecte su PC a Internet antes de comenzar la instalación.

1. Inserte el CD-ROM del SmartGlobe™ 3 en la unidad de disco de su PC.
2. Siga las instrucciones de la ventana de instalación que aparecerá en la pantalla de su PC.
   Si no se abre la ventana en la pantalla de su pc, también puede descargar la última versión del programa directamente de nuestra página web: http://smartglobe3.oregonscientific.com/updates/spversion.html
3. Una vez terminado el proceso de instalación conecte el lápiz óptico a su PC a través del cable USB incluido con el producto.
4. Su PC completará la instalación al reconocer su lápiz óptico.

Registre y actualice su SmartGlobe™ 3

1) Una página web se abrirá automáticamente tras completar la instalación. Por favor, rellene la información e introduzca el Código de Acceso (vea la página 9 o el dorso de la cubierta del CD-ROM).
2) Descargue la última información disponible en nuestro servidor. Siga las instrucciones en la pantalla de su PC para actualizar su SmartGlobe™ 3.

Para más información acerca de las actualizaciones haga clic en el logo de Oregon Scientific de su barra de herramientas y siga las instrucciones en la pantalla. A través de nuestro servidor usted podrá cambiar su grupo de edad y descargar la información y las noticias más actualizadas.

Aviso: Por favor, desactive su Firewall antes de proceder a la descarga.

Advertencia: No desconecte el lápiz óptico cuando esté descargando los datos, de lo contrario podría dañarlo. Reinicie su PC o reinstale el programa de descarga si la descarga falla varias veces.



1) Conecte el lápiz óptico a su PC a través del cable USB que se incluye con el producto.
2) Espere hasta que se abra una nueva ventana en la pantalla.
3) Seleccione el grupo de edad y el idioma (por defecto es 5-8 años, inglés US).
4) Pulse el botón "Download" para descargar la versión más actualizada.
5) Desenchufe el lápiz óptico cuando la pantalla muestre "Download Completed".

** La imagen en la pantalla podría diferir ligeramente con la mostrada en la ilustración.*

Renovación de la Subscripción por Internet

Su SmartGlobe™ 3 incluye un año de descargas sin límite desde el día de su registro.
Recibirá un aviso 30 días antes de que termine su periodo de subscripción.
Pulse "Renew now" en la ventana del programa para ir a la página web donde debe realizar la subscripción.
En esta página web deberá introducir el código de acceso (en la página 9).

Limpieza y Mantenimiento

Su lápiz óptico, así como los cables, deben ser examinados regularmente para evitar riesgos de descargas eléctricas. No los use si están dañados.
Retire la pilas y desconecte de la fuente de alimentación antes de limpiar. No intente desmontar el producto. Utilice un paño suave y seco para su limpieza.
No moje el SmartGlobe™ 3 ni alguna de sus piezas. Asegúrese de que sus manos y la punta del lápiz óptico están limpias antes de tocar la superficie del globo, de lo contrario el lápiz óptico no podrá leer la información del Globo.

Contacto

Este producto está siendo continuamente actualizado. Nos gustaría recibir sus comentarios y sugerencias escribiéndonos a smartglobe™ .us@oregonscientific.com

Aviso: Los datos del SmartGlobe™ 3 son solo una referencia y no han sido diseñados como una fuente de estudios académicos o profesionales.



Diset, S.A.
Calle C, nº 3 sector B Zona
Franca Barcelona, España
Phone: 93 237 9068
Email: atencionconsumidor@diset.com
Web: www.diset.com

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las Reglas del FCC. Su manipulación está sujeta a las siguientes condiciones:
(1) Este dispositivo no debe causar interferencias perjudiciales, y (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier tipo de interferencia recibida, incluidas aquellas que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Advertencia: Cambios o modificaciones que no hayan sido exprésamente aprobados por la parte responsable de su cumplimiento pueden anular la autoridad del usuario para utilizar el equipo.

AVISO:
Este equipo ha sido analizado y se ha hallado que cumple con los límites para dispositivos digitales de Clase B, según lo acordado en la Parte 15 de la Reglas del FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar cierta protección contra interferencias perjudiciales en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede emitir energía en forma de radiofrecuencia y, si no está instalado de acuerdo con las instrucciones, puede crear interferencias perjudiciales a aparatos de radiocomunicación. De todas formas, no se garantiza que no se produzcan interferencias. Si este equipo causa interferencias en la señal de televisión, las cuales pueden ser determinadas apagando y enciendiendo el equipo, se aconseja que pruebe lo siguiente:

- Reoriente o mueva el recibidor de la antena.
- Incremente la separación entre el equipo y el recibidor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente diferente a la que está conectado el recibidor.
- Consulte con su distribuidor o un técnico cualificado de radiotelevisión.
  “Esto es un producto digital de Clase B y cumple con el ICES-003 canadiense.”



ELIMINACIÓN
No deseche este producto en los contenedores de basura de uso general.
Es necesaria la recogida y tratamiento de dicho residuo por separado.

P/N: 300102291-00004-10

Prodotti Elettronici Educativi



Oregon Scientific

SmartGlobe™ 3

MAPPAMONDO AGGIORNABILE VIA INTERNET



SG18
Da 5 anni



Gentile Cliente,

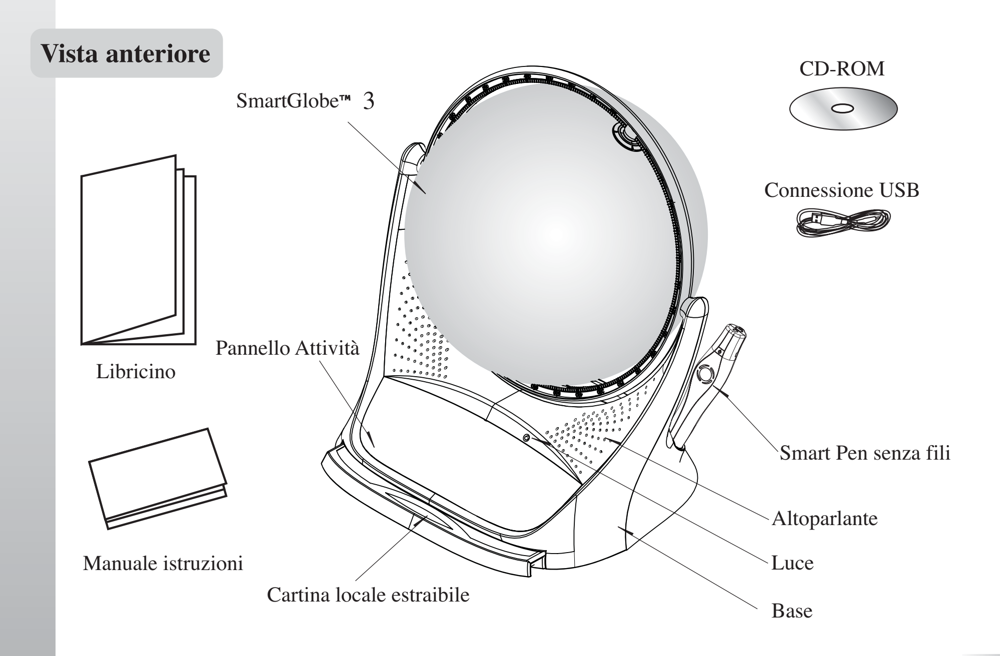
Grazie per avere scelto SmartGlobe™ 3 di Oregon Scientific.
Ci auguriamo che questo prodotto possa essere uno strumento utile per essere sempre informati sul mondo in cui viviamo, sviluppando un interesse maggiore riguardo a storia, geografia e differenze culturali del nostro mondo.
Come azienda internazionale, noi di Oregon Scientific abbiamo un interesse genuino a creare prodotti che stimolano sia giovani che adulti ad avere una comprensione più globale degli altri paesi, vicini e lontani. Il nostro obiettivo è suscitare una sana curiostà in piccoli e grandi, che possa ispirare prospettive differenti nella visione del mondo.
SmartGlobe™ 3 può essere continuamente aggiornato mediante collegamento Internet e connessione USB.
Vi auguriamo di vivere ogni giorno un avventura diversa con SmartGlobe™ 3 di Oregon Scientific!

Contenuti

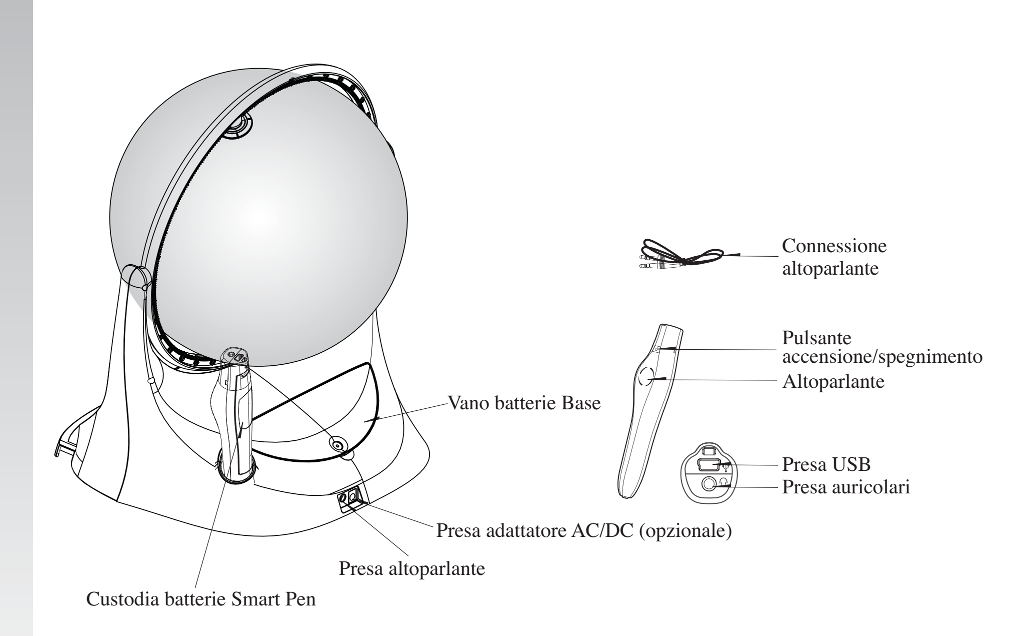
SmartGlobe™ 3

La confezione di **SmartGlobe™ 3** comprende le seguenti parti. Contattare il rivenditore nel caso in cui ne mancasse qualcuna.

Vista anteriore

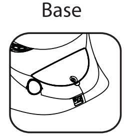
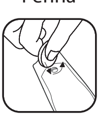
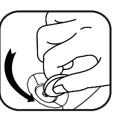
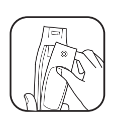
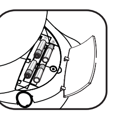
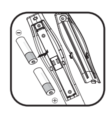


Vista posteriore



Per cominciare



La base del tuo SmartGlobe™ 3 funziona con 4 batterie alcaline formato AA, installate nel retro come raffigurato, oppure tramite un adattatore AC/DC (opzionale), che permette alla base altoparlante di funzionare senza batterie.

La Smart Pen funziona con 2 batterie alcaline formato AAA. Per aprire lo scomparto delle batterie, rimuovere le viti come mostrato nella figura qui accanto e aprire tirando verso l'alto. Una volta posizionate le batterie nella penna, rimuovere l'etichetta di plastica dal retro accanto al bottone reset. L'etichetta è solo per uso dimostrativo.

Accendere la Smart Pen premendo il tasto [⏻].

Connessione adattatore AC/DC (opzionale)
Per favore rimuovere le batterie dalla base prima di inserire l'adattatore per evitare eventuali danni all'unità.
Collegare lo spinotto dell'adattatore AC/DC nella presa jack situata sul retro dell'unità (Nota : polarità centrale, positivo), inserire quindi l'adattatore in una presa di corrente.

Auto spegnimento
La Smart Pen si spegne automaticamente dopo qualche minuto se non viene usata e la base altoparlante può funzionare solo se la penna è accesa.

Indicatore batterie
Una luce rossa lampeggiante indica che le batterie della Smart Pen si stanno scaricando.

Nota: L'orologio nella Smart Pen non sarà accurato se le batterie sono scariche da più di 2 minuti.

AVVERTENZE

- Non mischiare diversi tipi di batterie o batterie nuove e usate.
- Usare solo batterie dello stesso tipo o equivalenti come espressamente raccomandato nelle istruzioni.
- Le batterie devono essere inserite con la corretta polarità.
- Rimuovere tutte le batterie per cambiarle.
- Rimuovere le batterie dall'unità se questa non verrà usata per un lungo periodo.
- Non ricaricare batterie non ricaricabili.
- Batterie di tipo ricaricabile devono essere rimosse dal prodotto prima di essere ricaricate.
- Batterie di tipo ricaricabile devono essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
- Rimuovere batterie scariche dal prodotto.
- I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
- L'unità non deve essere connessa a un generatore di corrente superiore ai 6V.
- La connessione all'adattatore AC/DC NON è adatta per bambini al di sotto dei 3 anni. Usare solo sotto supervisione di un adulto.
- Questo apparecchio deve essere utilizzato solo con l'adattatore raccomandato.
- L'adattatore non è un giocattolo.
- In un ambiente con scariche statiche il prodotto potrebbe non funzionare correttamente. Per resettare, rimuovere le batterie o disconnettere l'adattatore per almeno 10 secondi prima di connettere di nuovo l'alimentatore.
- Un alimentatore non è un giocattolo e dovrebbe essere accompagnato da istruzioni facilmente comprensibili per i ragazzi dell'età a cui è destinato. Tali istruzioni dovrebbero descriverne uso e manutenzione adeguati.
- Le istruzioni dovrebbero anche contenere linee guida per i genitori che dichiarino che l'alimentatore non è un giocattolo e deve essere periodicamente esaminato per evitare condizioni che causino rischi di incendio, shock elettrico, o ingiurie a persone (in particolar modo esaminare danni al cavo esterno, al filo, alla custodia o altre parti).
  Nel caso di tali condizioni di danneggiamento l'adattatore non dovrebbe essere utilizzato fin quando non è stato riparato.
- Gli apparecchi elettrici adatti alla pulizia con liquidi devono essere assolutamente disconnesi dall'alimentatore prima di procedere.

Requisiti PC

- Windows XP/Vista/7
- 1GHz o processore superiore a 32bit (x86)
- RAM 512 MB o superiore
- 200 MB di spazio libero nell'hard-disk
- CD o DV-ROM drive
- Porta USB
- Accesso Internet

Tasti funzione

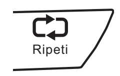
- **Giocatore**
  Premi questo tasto per selezionare fino a quattro giocatori nella categoria "Seleziona"



- **Pausa**
  Premi questo tasto per fermare il gioco. Premi di nuovo per ricominciare a giocare.



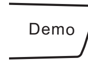
- **Ripeti**
  Premi il tasto per ripetere una domanda o ascoltare di nuovo un'istruzione.



- **Volume**
  Per alzare il volume premi [+]
  Per abbassare il volume premi [-]

Volume

- **Demo**
  Premi il tasto per ascoltare una dimostrazione di alcune caratteristiche e delle meravigliose attività del tuo SmartGlobe™ 3.



- **Cartina Italiana**
  Per utilizzare la cartina dell'Italia premi verso l'interno il cassetto situato alla base del globo e questa si aprirà automaticamente.
  Tirare delicatamente verso l'esterno, fino a completa apertura dello stesso.

Attività

Seleziona

Per ascoltare informazioni su di un paese, tocca con la Smart Pen una delle categorie in "Seleziona" sul display alla base del globo, poi sempre con la penna tocca un luogo raffigurato sul globo. Per imparare di più circa un paese, usa la Smart Pen, tocca una categoria diversa sul pannello e tocca nuovamente il paese sul mappamondo.

SELEZIONA		
Continente	Ora locale	Clima
Nome	Superficie	Caratteristiche
Capitale	Punto più alto	Storia
Leader politico	Geografia	Lingua
Popolazione	Moneta	Inno Nazionale

Paragona

Per paragonare informazioni di due paesi come distanza, orario dei voli, cambio di moneta, prima scegli una categoria in "Paragona" quindi seleziona, uno dopo l'altro, due paesi sul mappamondo.

Nota: l'orario funzionerà solo quando avrai registrato e aggiornato la Smart Pen: vedi pag. 9 e 10 del manuale. Il cambio di moneta sarà aggiornato alla data del tuo ultimo download del programma di installazione principale.

Paragona
Popolazione
Superficie
Moneta
Ora locale
Distanza
Durata dei voli

Localizza

Per giocare ad un attività di ricerca, con la Smart Pen seleziona una delle categorie in "Localizza". Lo SmartGlobe™ 3 ti chiederà di andare alla ricerca di alcuni luoghi sul mappamondo e dovrai trovarli entro un tempo prestabilito! Ogni attività è presentata in tre livelli di domande differenti. Il limite di tempo entro cui dare la risposta corretta varia in base alla fascia d'età prescelta. Il gioco "Sfida" è una combinazione di domande di tutte le categorie.

Localizza
Continenti
Paesi
Capitali
Città
Cartina Italiana
Sfida

Nota: utilizza la cartina locale per rispondere alle domande sui luoghi locali.

Limiti di tempo delle attività in base alla fascia d'età.

Attività/Fascie età	**Età 5-8**	**Età 9-14**	**Età 15+**
Continente	90 secondi	60 secondi	45 secondi
Paesi	120 secondi	90 secondi	60 secondi
Capitale	120 secondi	90 secondi	60 secondi
Città	120 secondi	90 secondi	60 secondi
Cartina Italiana	120 secondi	90 secondi	60 secondi
Sfida	120 secondi	90 secondi	60 secondi

Numero di risposte corrette richieste per potere passare ad un livello di attività superiore.

Età/Livello	**Età 5-8**	**Età 9-14**	**Età 15+**
Livello 1	1 domanda	2 domande	2 domande
Livello 2	2 domande	2 domande	3 domande
Livello 3	3 domande	3 domande	3 domande

Impara
Per ascoltare aggiornamenti su "Notizie dal mondo", "Fatti insoliti e Curiosità" e "Il pianeta Terra" con la Smart Pen tocca i tasti della categoria "Impara".

Il pianeta Terra
Ogni volta che toccherai il tasto con la penna ascolterai un fatto diverso riguardante la geografia e la storia del nostro pianeta.

Fatti insoliti e Curiosità
Per conoscere curiosità culturali dei paesi, prima tocca il tasto Fatti insoliti e Curiosità con la SmartPen sulla base e poi sempre con la penna seleziona un paese direttamente sul globo.

Notizie dal mondo
Ogni volta che toccherai il tasto con la penna ascolterai una notizia aggiornata. Sono disponibili aggiornamenti della categoria; Leggi i dettagli alle pagine 9 e 14 sotto la voce "Iscrizione e aggiornamento del tuo SmartGlobe™ 3".

Libricino "Passaporto nel mondo"

Il Passaporto nel mondo si presenta con illustrazioni colorate e permette un'esplorazione approfondita del mondo in cui abitiamo. Con la Smart Pen toccare una figura nel libricino ed ascoltarne il contenuto.
Il libricino comprende le seguenti categorie:

- Animali
- Cibi
- Monumenti
- Invenzioni & Innovazioni
- Dinosauri
- Clima
- Storia del mondo
- Bandiere del mondo

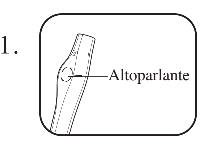
Accessori acustici

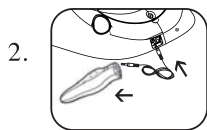
SmartGlobe™ 3 può essere ascoltato in tre diverse modalità.

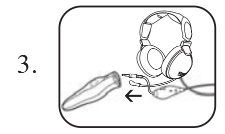
Altoparlante interno
L'altoparlante si trova all'interno della penna.

Base parlante
Con l'altoparlante largo situato alla base del globo; usa il collegamento altoparlante per connettere la penna alla presa dell'altoparlante stesso.

Presa auricolari
Con auricolari connessi alla Smart Pen.

1.


2.


3.


Registra il tuo SmartGlobe™ 3

SmartGlobe™ 3 è già pronto per l'uso. Inoltre può essere personalizzato in base al livello di età ed è in grado di scaricare i nuovi contenuti, regolarmente aggiornati dagli editori di Oregon Scientific.

Nota: Si raccomanda di registrare subito SmartGlobe™ 3 per scaricare le informazioni più recenti.

Codice di accesso

Il tuo SmartGlobe™ 3 ha un codice di accesso personale (situato in questa pagina e nel retro della copertina del CD-ROM) che ti permetterà di utilizzare i nostri servizi Internet. Questi sono gratuiti per un anno dal momento in cui comincerai ad utilizzarli. Prima di utilizzare i servizi, è necessario registrare lo Smart Globe e attivare il codice di accesso. Il servizio Internet gratuito sarà garantito per 12 mesi a partire dalla data della prima registrazione del prodotto.

Installazione del programma SmartGlobe™3 per PC

Windows XP, Windows Vista e Windows 7

Nota: Prima dell'installazione, per favore collega il tuo PC a Internet.

1. Inserisci il CD-ROM di SmartGlobe™ 3 nel drive del tuo computer.
2. Apparirà una finestra e il programma ti guiderà attraverso il processo di installazione.

**Se la finestra del programma non apparirà potrai scaricare il programma più recente dal seguente website: http://smartglobe3.oregonscientific.com/updates/itversion.html*

3. Quando il processo di installazione è avvenuto, connetti la Smart Pen al tuo computer utilizzando il collega mento USB incluso.
4. Il tuo PC riconoscerà la Smart Pen e completerà l'installazione.

Iscrizione e aggiornamento del tuo SmartGlobe™ 3

1) Ad installazione terminata, una pagina web si aprirà; per favore inserire l'informazione richiesta e il Codice di accesso (situato alla pagina 9 e nel retro della copertina del CD-ROM).

2) Adesso puoi scaricare l'informazione più recente dal server. Segui le istruzioni visualizzate sul pannello di controllo del PC per aggiornare il tuo SmartGlobe™ 3.

Per informazioni ulteriori, clicca sul logo di Oregon Scientific della tua Barra degli Strumenti e segui le indicazioni sullo schermo. Col nostro server potrai cambiare la fascia d'età, la versione linguistica e scaricare l'informazione più recente, incluse le Notizie dal Mondo.

Nota: Per favore spegnere il Firewall prima di caricare i dati.

Attenzione: Non disconnettere la penna durante il caricamento dati altrimenti si potrebbe danneggiare. Riavviare il PC o reinstallare il programma di caricamento nel caso si bloccasse durante lo stesso.



1) Connettere la Smart Pen al tuo computer utilizzando il collegamento USB incluso.
2) Apparirà un pannello.
3) Selezionare una fascia d'età e una lingua. Quando una lingua sarà selezionata apparirà la bandierina corrispondente.
4) Premere il tasto "scaricare" per scaricare la versione piú recente dal server.
5) Disconnettere la penna quando appare "scaricamento completo".

* *A causa di limitazioni di stampa le immagini del software potrebbero differire da quanto realmente visualizzato sul display del PC.*

Rinnovare l'iscrizione a Internet

L'acquisto di SmartGlobe™ 3 include un servizio di download illimitato per un anno a partire dalla data di registrazione.
Vi sarà ricordato di rinnovare l'iscrizione 30 giorni prima della sua scadenza.

Pulizia e manutenzione

La Smart Pen e i relativi cavi di connessione dovrebbero essere controllati periodicamente per evitare shock elettrici. Non utilizzare i cavi se sono danneggiati.
Rimuovere sempre le batterie e disconnettere l'adattatore prima della pulizia. Utilizzare un panno morbido e asciutto. Si raccomanda di non smontare il prodotto.
Non bagnare il globo né alcuna sua parte con liquidi e assicurarsi sempre di avere le mani pulite e asciutte così come anche la punta della penna prima di toccare la superfice del Globo; in caso contrario la Smart Pen potrebbe non leggere le informazioni dal Globo.

Contatti per informazioni

Essendo il prodotto aggiornabile, suggerimenti, istruzioni e funzioni gioco possono cambiare nel tempo poiché continuiamo a migliorare SmartGlobe™ 3 e la sua interfaccia. Siamo felici di ricevere i vostri suggerimenti e informazioni e apprezziamo le vostre domande. Per favore contattateci in qualsiasi momento o visitate il sito www.oregonscientific.it.

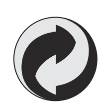
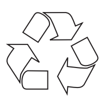
Nota: Tutti i contenuti di SmartGlobe™ 3 sono utili solo come referenza e non possono essere utilizzati come fonte di ricerca accademica o professionale.

Oregon Scientific Italia S.p.A.
Centro Direzionale Colleoni
Viale Colleoni 3, Palazzo Taurus 2
20864 Agrate Brianza (MB), Italia
Tel: 39 039 656 181
Fax: 39 039 643 3111
Website: www.oregonscientific.it
Email: info@oregonscientific.it

Il dispositivo è conforme alla Parte 15 delle Norme FCC. Qualsiasi tipo di operazione è soggetta alle seguenti condizioni.
(1) Il dispositivo non dovrebbe causare interferenze di tipo negativo. (2) Il dispositivo deve accettare qualsiasi tipo di interferenza, incluse quelle di tipo negativo che potrebbero causare operazioni indesiderate.
Avvertenze:
Cambi o modifiche di tale unità non espressamente approvate dal comitato responsabile della conformità, potebbero impedire l'autorità dell'ultente a utilizzare il prodotto.
Nota:
Il prodotto è stato testato e ritrovato conforme ai limiti di un dispositivo digitale di Classe B, in base alla Parte 15 delle Norme FCC. Questi limiti sono progettati per offrire una protezione adeguata contro interferenze che potrebbero provocare danni in un ambiente residenziale. Questo apparato genera, utilizza e può emettere energia di frequenze radio. Se non viene installato o adoperato secondo le istruzioni, potrebbe causare interferenza nociva alle comunicazioni radio. Comunque non vi è garanzia che l'interferenza non avvenga in seguito ad una particolare installazione. L'accensione e spegnimento dell'apparato può causare interferenze nocive alla ricezione di radio o televisione. In tal caso l'utente è incoraggiato a cercare di correggere l'interferenza adottando una delle seguenti misure:

- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare lo spazio tra l'apparato e il ricevitore.
- Collegare l'apparato alla presa di un circuito differente da quello a cui è collegato il ricevitore.
- Consultare un rivenditore oppure un tecnico esperto in radio TV.

- Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di soffocamento.


SMALTIMENTO

Non eliminare questo prodotto come un normale rifiuto cittadino. É necessario smaltire questo apparecchio seguendo adeguate norme per lo smaltimento dei rifiuti speciali.

300102195-00002-10